

(6)

PATENT ABSTRACTS OF JAPAN

(11)Publication number : 2002-253863

(43)Date of publication of application : 10.09.2002

(51)Int.Cl.

A63F 13/12
A63F 5/04
A63F 13/00
G06F 13/00

(21)Application number : 2001-149569

(71)Applicant : ARUZE CORP

(22)Date of filing : 18.05.2001

(72)Inventor : YOSHIDA HIDEICHIRO

(30)Priority

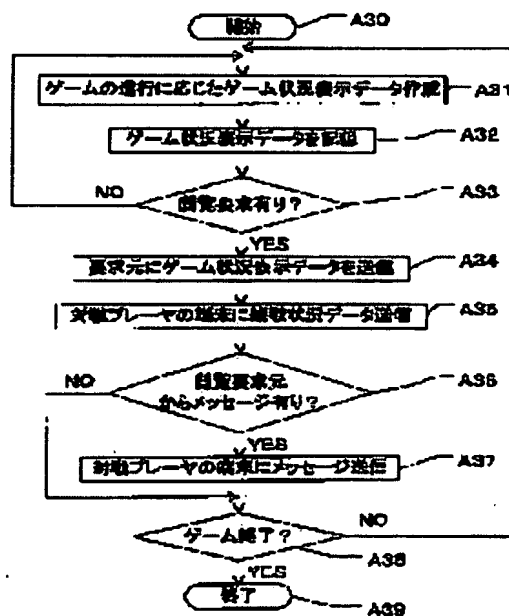
Priority number : 2000403174 Priority date : 28.12.2000 Priority country : JP

(54) MULTIPLE PEOPLE-PARTICIPABLE GAME METHOD USING COMMUNICATION LINE, GAME SERVER EXECUTABLE OF THE GAME METHOD, AND STORAGE MEDIUM WITH GAME PROGRAM EXECUTABLE OF THE METHOD STORED THEREIN

(57)Abstract:

PROBLEM TO BE SOLVED: To watch the play of the other player when performing a competition game through a communication line such as the Internet or the like.

SOLUTION: In this method, the competition state is acquired in a game server when the competition game is performed through the communication line such as the Internet or the like, so that this game can be watched also in other terminals. Accordingly, since a state as the play of a skillful player is watched in a game center, which is conventionally performed in the real world, can be provided, the other person can watch and study the state of a game performed between competition players on the net. Such an environment can be attained by constituting game state display data accessible from other terminals.



LEGAL STATUS

[Date of request for examination] 10.11.2004

[Date of sending the examiner's decision of rejection] 13.06.2006

[Kind of final disposal of application other than the examiner's decision of rejection or application converted registration]

[Date of final disposal for application]

[Patent number]

[Date of registration]

[Number of appeal against examiner's decision of rejection]

[Date of requesting appeal against examiner's decision of rejection]

[Date of extinction of right]

(19) 日本国特許庁 (J P)

(12) 公開特許公報 (A)

(11) 特許出願公開番号
特開2002-253863
(P2002-253863A)

(43) 公開日 平成14年9月10日 (2002.9.10)

| (51) Int.Cl. ¹ | 識別記号 | F I | ターミナル (参考) |
|--------------------------------|-------|--------------------------------|----------------------------------|
| A 6 3 F 13/12 5/04 13/00 | 5 1 1 | A 6 3 F 13/12 5/04 13/00 | C 2 C 0 0 1 5 1 1 Z M N |
| G 0 6 F 13/00 | 6 5 0 | G 0 6 F 13/00 | 6 5 0 A |
| 審査請求 未請求 請求項の数 6 O L (全 31 頁) | | | |

(21) 出願番号 特願2001-149569(P2001-149569)

(22) 出願日 平成13年5月18日 (2001.5.18)

(31) 優先権主張番号 特願2000-403174(P2000-403174)

(32) 優先日 平成12年12月28日 (2000.12.28)

(33) 優先権主張国 日本 (J P)

特許法第64条第2項ただし書の規定により図面第6図、
12図、15図の一部は不掲載とした。

(71) 出願人 598098526

アルゼ株式会社

東京都江東区有明3丁目1番地25

(72) 発明者 吉田 秀一郎

大阪府吹田市豊津町14-12 アルゼ株式会
社内

(74) 代理人 100106002

弁理士 正林 真之

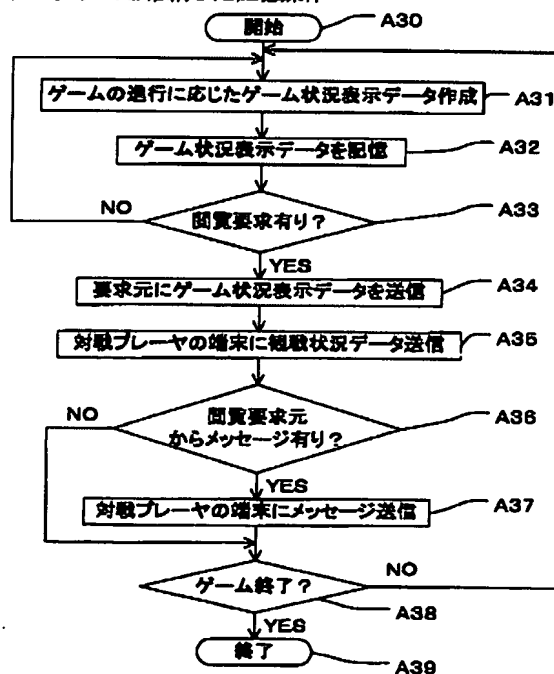
Fターム (参考) 2C001 AA00 AA02 AA13 AA17 BB00
BB05 BB09 BC00 BC10 CB01
CB08 DA00 DA04

(54) 【発明の名称】 通信回線を利用した多人数参加可能なゲーム方法、および当該ゲーム方法を実行可能なゲームサーバ、並びに前記方法を実行可能なゲームプログラムを格納した記憶媒体

(57) 【要約】

【課題】 インターネット等の通信回線を通じて対戦ゲームを行う場合に、他のプレイヤーのプレーを観戦することを目的とする。

【解決手段】 インターネット等の通信回線を通じて対戦ゲームを行う場合に、その対戦状況をゲームサーバにおいて取得し、これを他の端末でも観戦できるようにしているから、従来から現実世界において行われるゲームセンター内で上手いプレイヤーのプレーを観戦するような状況を提供できるようになるから、ネット上で従来対戦相手同士で行われるゲーム状況を他人が見て研究することが可能となる。このような環境は、ゲーム状況表示データを他の端末からもアクセスできるように構成することにより達成される。



【特許請求の範囲】

【請求項 1】 複数のゲームプレーヤが各々の端末を利用して対戦ゲームを行うゲーム方法であって、前記対戦ゲームは、予めサーバ内に記憶されたゲームプログラムと、前記ゲームプレーヤの端末から受信されるゲーム入力とによって進行され、前記端末に対しては前記進行されているゲーム状況に応じてゲーム状況表示データが作成されるようになされており、

前記ゲーム状況表示データは、前記対戦ゲームを行っている前記ゲームプレーヤが使用している端末以外の他の端末から閲覧可能なデータベースに記憶するとともに、前記対戦中の端末に対しては、前記他の端末によって対戦ゲームが閲覧されていることを通知する観戦状況データを送信可能にすることを特徴とする通信回線を利用した多人数参加可能なゲーム方法。

【請求項 2】 複数のゲームプレーヤが各々の端末を利用して対戦ゲームを行うゲーム方法であって、前記対戦ゲームは、予めサーバ内に記憶されたゲームプログラムと、前記ゲームプレーヤの端末から受信されるゲーム入力とによって進行され、前記端末に対しては前記進行されているゲーム状況に応じてゲーム状況表示データが作成されるようになされており、前記ゲーム状況表示データは、前記対戦ゲームを行っている前記ゲームプレーヤが使用している端末以外の他の端末からも閲覧可能なデータベースに記憶するとともに、前記他の端末からの入力によって、閲覧している前記対戦ゲームの前記ゲームプレーヤの前記端末に対してメッセージを送信可能にすることを特徴とする通信回線を利用した多人数参加可能なゲーム方法。

【請求項 3】 複数のゲームプレーヤが各々の端末を利用して対戦ゲームを行うゲーム方法であって、前記対戦ゲームは、予めサーバ内に記憶されたゲームプログラムと、前記ゲームプレーヤの端末から受信されるゲーム入力とによって進行され、前記端末に対しては前記進行されているゲーム状況に応じてゲーム状況表示データが作成されるようになされており、

前記ゲーム状況表示データは、前記対戦ゲームを行っている前記ゲームプレーヤが使用している端末以外の他の端末から閲覧可能なデータベースに記憶するとともに、前記対戦中の端末に対しては、前記他の端末から対戦ゲームを閲覧されていることを通知する観戦状況データを送信可能にするゲーム方法を実行可能なプログラムが記憶された記憶媒体。

【請求項 4】 複数のゲームプレーヤが各々の端末を利用して対戦ゲームを行うゲーム方法であって、前記対戦ゲームは、予めサーバ内に記憶されたゲームプログラムと、前記ゲームプレーヤの端末から受信されるゲーム入力とによって進行され、

前記端末に対しては前記進行されているゲーム状況に応じてゲーム状況表示データが作成されるようになされており、前記ゲーム状況表示データは、前記対戦ゲームを行っている前記ゲームプレーヤが使用している端末以外の他の端末からも閲覧可能なデータベースに記憶するとともに、前記他の端末からの入力によって、閲覧している前記対戦ゲームの前記ゲームプレーヤの前記端末に対してメッセージを送信可能にすることを特徴とする通信回線を利用した多人数参加可能なゲーム方法を実行可能なプログラムが記憶された記憶媒体。

【請求項 5】 複数のゲームプレーヤが各々の端末を用いてゲームサーバに接続し、当該ゲームサーバ上で通信対戦ゲームを行う方法が実行可能なゲームサーバであって、

前記対戦ゲームは、予めゲームサーバ内に記憶されたゲームプログラムと、前記ゲームプレーヤの端末から受信されるゲーム入力とによって進行され、前記端末に対しては前記進行されているゲーム状況に応じてゲーム状況表示データが作成されるようになされており、

前記ゲーム状況表示データは、前記対戦ゲームを行っている前記ゲームプレーヤが使用している端末以外の他の端末から閲覧可能なデータベースに記憶するとともに、前記対戦中の端末に対しては、前記他の端末によって対戦ゲームが閲覧されていることを通知する観戦状況データを送信可能にする制御内容を含むことを特徴とするゲームサーバ。

【請求項 6】 複数のゲームプレーヤが各々の端末を用いてゲームサーバに接続し、当該ゲームサーバ上で通信対戦ゲームを行う方法が実行可能なゲームサーバであって、

前記対戦ゲームは、予めゲームサーバ内に記憶されたゲームプログラムと、前記ゲームプレーヤの端末から受信されるゲーム入力とによって進行され、前記端末に対しては前記進行されているゲーム状況に応じてゲーム状況表示データが作成されるようになされており、前記ゲーム状況表示データは、前記対戦ゲームを行っている前記ゲームプレーヤが使用している端末以外の他の端末からも閲覧可能なデータベースに記憶するとともに、前記他の端末からの入力によって、閲覧している前記対戦ゲームの前記ゲームプレーヤの前記端末に対してメッセージを送信可能にする制御内容を含むことを特徴とするゲームサーバ。

【発明の詳細な説明】

【0001】

【発明の属する技術分野】 この発明は、インターネット等の広域通信回線を用いて、遠隔地に離れたプレーヤ同士が対戦ゲームを行うことが可能な、通信回線を利用した多人数参加可能なゲーム方法、および当該ゲーム方法を実行可能なゲームサーバ、並びに前記方法を実行可能

なゲームプログラムを格納した記憶媒体に関する。

【0002】

【従来の技術】近年、インターネットの普及に伴い、ゲーム分野においても対戦ゲームが広まりつつある。

【0003】このような対戦ゲームとしてポピュラーなものは、将棋やチェス或いは囲碁などのボードゲームが多い、この理由は、通信速度による遅延の処理に起因するものであるが、このような問題もある程度現在では解消されている。

【0004】一方、現実社会で行われる囲碁や将棋などの対戦ゲームというのは、単に強い相手とゲームを行いたいとか、トーナメントの試合などに参加して商品を獲得するとかの楽しみだけではなく、そのゲーム状況を他人に見てもらいたいといった観戦されることにより別の楽しみを得ることができるものである。

【0005】そして、ゲームを観戦して他人のゲームプレーヤを応援したりする楽しみや、他人のゲーム状況を見てゲーム攻略を研究/勉強する楽しみが存在する。

【0006】

【発明が解決しようとする課題】しかるに、現在知られている通信回線を利用した対戦ゲームにおいては、観戦といったモードを有するようなものは現時点では存在しないため、上述したような現実社会で行われる対戦ゲームでの楽しみを、遠隔地で離れたゲームプレーヤ同士で行われる通信回線を利用した対戦ゲームで達成することはできないものであった。

【0007】

【課題を解決するための手段】以上のような課題を解消するためこの発明では、以下のような構成の観戦機能を盛り込んだ通信回線を利用した多人数参加可能なゲーム方法、および当該ゲーム方法を実行可能なゲームサーバ、並びに前記方法を実行可能なゲームプログラムを格納した記憶媒体を提供することを目的とする。

【0008】(1) 複数のゲームプレーヤが各々の端末を利用して対戦ゲームを行うゲーム方法であって、前記対戦ゲームは、予めサーバ内に記憶されたゲームプログラムと、前記ゲームプレーヤの端末から受信されるゲーム入力とによって進行され、前記端末に対しては前記進行されているゲーム状況に応じてゲーム状況表示データが作成されるようになされており、前記ゲーム状況表示データは、前記対戦ゲームを行っている前記ゲームプレーヤが使用している端末以外の他の端末からも閲覧可能なデータベースに記憶するとともに、前記対戦中の端末に対しては、前記他の端末によって前記対戦ゲームが閲覧されていることを通知する観戦状況データを送信可能にすることを特徴とする通信回線を利用した多人数参加可能なゲーム方法。

【0009】この発明によれば、インターネット等の通信回線を通じて対戦ゲームを行う場合に、その対戦状況を他の端末でも観戦できるようにしているから、従来か

ら現実世界において行われるゲームセンター内で上手いプレーヤのプレーを観戦するような状況を提供できるようになるから、ネット上で従来対戦相手同士で行われるゲーム状況を他人が見て研究することが可能となる。このような環境は、ゲーム状況表示データを他の端末からもアクセスできるように構成することにより達成される。

【0010】「対戦ゲーム」というのは、パチンコゲームやパチスロゲーム、将棋やチェス或いは囲碁などのボードゲーム、その他のシューティングゲーム等、端末機器を操作するプレーヤがサーバ上で対戦を行うゲームを広く含む概念である。また、「端末」とはパーソナルコンピュータ等のネットワークに接続されサーバにアクセスが可能な機器を含むものである。

【0011】(2) 複数のゲームプレーヤが各々の端末を利用して対戦ゲームを行うゲーム方法であって、前記対戦ゲームは、予めサーバ内に記憶されたゲームプログラムと、前記ゲームプレーヤの端末から受信されるゲーム入力とによって進行され、前記端末に対しては前記進行されているゲーム状況に応じてゲーム状況表示データが作成されるようになされており、前記ゲーム状況表示データは、前記対戦ゲームを行っている前記ゲームプレーヤが使用している端末以外の他の端末からも閲覧可能なデータベースに記憶するとともに、前記他の端末からの入力によって、閲覧している前記対戦ゲームの前記ゲームプレーヤの前記端末に対してメッセージを送信可能とすることを特徴とする通信回線を利用した多人数参加可能なゲーム方法。

【0012】この発明によれば、上述した(1)の発明と同様の効果が期待できるとともに、その対戦中のプレーにメッセージデータによりヤジをとばすなどの積極的な観戦を行うことが可能となる。メッセージデータとは周知な文字を利用したチャット、音声を利用したチャットなどにより達成することができる。

【0013】(3) 複数のゲームプレーヤが各々の端末を利用して対戦ゲームを行うゲーム方法であって、前記対戦ゲームは、予めサーバ内に記憶されたゲームプログラムと、前記ゲームプレーヤの端末から受信されるゲーム入力とによって進行され、前記端末に対しては前記進行されているゲーム状況に応じてゲーム状況表示データが作成されるようになされており、前記ゲーム状況表示データは、前記対戦ゲームを行っている前記ゲームプレーヤが使用している端末以外の他の端末からも閲覧可能なデータベースに記憶するとともに、前記対戦中の端末に対しては、前記他の端末から対戦ゲームを閲覧されていることを通知する観戦状況データを送信可能にするゲーム方法を実行可能なプログラムが記憶された記憶媒体。

【0014】(4) 複数のゲームプレーヤが各々の端末を利用して対戦ゲームを行うゲーム方法であって、前

記対戦ゲームは、予めサーバ内に記憶されたゲームプログラムと、前記ゲームプレーヤの端末から受信されるゲーム入力とによって進行され、前記端末に対しては前記進行されているゲーム状況に応じてゲーム状況表示データが作成されるようになされており、前記ゲーム状況表示データは、前記対戦ゲームを行っている前記ゲームプレーヤが使用している端末以外の他の端末からも閲覧可能なデータベースに記憶するとともに、前記他の端末からの入力によって、閲覧している前記対戦ゲームの前記ゲームプレーヤの前記端末に対してメッセージを送信可能にすることを特徴とする通信回線を利用した多人数参加可能なゲーム方法を実行可能なプログラムが記憶された記憶媒体。

【0015】(5) 複数のゲームプレーヤが各々の端末を用いてゲームサーバに接続し、当該ゲームサーバ上で通信対戦ゲームを行う方法が実行可能なゲームサーバであって、前記対戦ゲームは、予めゲームサーバ内に記憶されたゲームプログラムと、前記ゲームプレーヤの端末から受信されるゲーム入力とによって進行され、前記端末に対しては前記進行されているゲーム状況に応じてゲーム状況表示データが作成されるようになされており、前記ゲーム状況表示データは、前記対戦ゲームを行っている前記ゲームプレーヤが使用している端末以外の他の端末からも閲覧可能なデータベースに記憶するとともに、前記対戦中の端末に対しては、前記他の端末によって対戦ゲームが閲覧されていることを通知する観戦状況データを送信可能にする制御内容を含むことを特徴とするゲームサーバ。

【0016】(6) 複数のゲームプレーヤが各々の端末を用いてゲームサーバに接続し、当該ゲームサーバ上で通信対戦ゲームを行う方法が実行可能なゲームサーバであって、前記対戦ゲームは、予めゲームサーバ内に記憶されたゲームプログラムと、前記ゲームプレーヤの端末から受信されるゲーム入力とによって進行され、前記端末に対しては前記進行されているゲーム状況に応じてゲーム状況表示データが作成されるようになされており、前記ゲーム状況表示データは、前記対戦ゲームを行っている前記ゲームプレーヤが使用している端末以外の他の端末からも閲覧可能なデータベースに記憶するとともに、前記他の端末からの入力によって、閲覧している前記対戦ゲームの前記ゲームプレーヤの前記端末に対してメッセージを送信可能にする制御内容を含むことを特徴とするゲームサーバ。

【0017】

【発明の実施の形態】以下、本発明に係る情報提供システムに好適な実施形態について、図を参照しながら説明する。

【0018】[情報提供システムの構成]図1は本発明に係るネットゲームやその他の情報を提供する情報提供システムを適用したネットワークシステム10の構成を示

すブロック図である。この図1に示すネットワークシステム10において、公衆電話回線網51には、モデム52A、52B、52C、……を介してパーソナルコンピュータ53A、53B、53C、……が接続可能となっており、当該各パーソナルコンピュータ53A、53B、53C、……から公衆電話回線網51及びインターネット16（具体的にはインターネットに接続しているプロバイダのホストコンピュータ）を介して情報提供サーバ17A、17B、……にアクセスすることができ、アクセスの方法としては、各パーソナルコンピュータ53A、53B、53C、……とインターネット16（プロバイダのホストコンピュータ）との間は、TCP/IPプロトコル群で作成したパケットのやり取りをダイヤルアップPPP（Point-to-Point Protocol）接続を利用して行ない、インターネット16（プロバイダのホストコンピュータと情報提供サーバとの間）ではTCP/IPプロトコルによる通信が行なわれる。これにより、パーソナルコンピュータ53は情報提供サーバ17A、17B、……から種々の提供情報を入手することができる。

【0019】これらのパーソナルコンピュータ53A、53B、53C、……は、情報提供サーバ17A、17B、……から情報の提供を受けることに加えて、情報提供サーバ17A、17B、……を介して互いに音声データや文字データ（電子メール等）の授受を行なうことが可能となっている。

【0020】ここで、図2はパーソナルコンピュータ53Aの構成を示すブロック図である。ここではパーソナルコンピュータ53Aについて説明するが、他のパーソナルコンピュータ53B、53C、……も同様の構成を有するものとする。この図2に示されるように、パーソナルコンピュータ53Aにおいては、データバスBUSにCPU21、メモリ22、モデム52Aとの間で信号の送受信を行う通信インターフェイス23、液晶表示パネルやCRT等で構成された表示部24及びキーボードやジョグダイヤル等となる操作部25が接続されている。

【0021】CPU21はメモリ22に格納されている動作プログラムに従って種々の動作を実行するようになされており、当該動作に応じて各回路部を制御する。CPU21の各種処理内容は必要に応じて表示部24に表示される。

【0022】操作部23は、ユーザが所望の通信先のアドレス情報（URL（Uniform Resource Locator）等）を入力すると、当該アドレス情報を表すデータをCPU21に供給する。CPU21はユーザが入力したアドレス情報で表された通信先に対する接続要求を、インターネット16のプロバイダに対して行なう。これにより、プロバイダはパーソナルコンピュータ53Aからの情報を接続要求先である情報提供サーバ17A、17B、……

に受け渡す。従って、パーソナルコンピュータ53Aによって情報提供サーバ17A、17B、……にある情報の提供を要求した場合には、インターネット16のプロバイダが当該要求を情報提供サーバ17A、17B、……に受け渡し、これにより情報提供サーバ17A、17B、……は要求に応じた情報をプロバイダに送信する。

【0023】このとき、パーソナルコンピュータ53Aは、そのメモリ22に予め格納されているパスワード、端末種別情報（パーソナルコンピュータを表すデータ）、発信手段を特定する情報、パーソナルコンピュータ53Aの電話番号、及び各種オプションデータからなる端末特定用の情報を要求信号とともに情報提供サーバ17A、17B、……に送信する。

【0024】プロバイダは情報提供サーバ17A、17B、……から送信された情報をその要求元であるパーソナルコンピュータ53Aに送信する。かくして、パーソナルコンピュータ53Aは情報提供サーバ17A、17B、……のアドレス及び希望する情報をプロバイダに送信するだけで、所望の情報を受け取ることができる。パーソナルコンピュータ53Aは受け取った情報を表示部24に表示することにより、当該情報をパーソナルコンピュータ53Aのユーザに提供することができる。

【0025】図3は情報提供サーバ17Aの構成を示すブロック図である。因みに他の情報提供サーバ17B、……も同様の構成を有するものとする。この図3に示されるように、情報提供サーバ17Aは、データバスBUSに接続されたCPU31、メモリ32、通信インターフェイス33及びデータベース34を有し、CPU31はメモリ32に格納されている制御プログラムや後述するデータベース34に格納されている種々のコンテンツやそのプログラムに従って種々の処理を実行するようになされている。すなわち、CPU31は通信インターフェイス33に接続された回線を介して、インターネット16のプロバイダから送信される各パーソナルコンピュータ53A、53B、53C、……からの情報を受け取り、これをメモリ32に格納する。

【0026】このパーソナルコンピュータ53A、53B、53C、……からの情報とは、ユーザがパーソナルコンピュータ53A、53B、53C、……の操作部25を操作することにより入力した情報要求や情報提供サーバ17A、17B、……において実行されているゲームプログラムの進行に応じてユーザがパーソナルコンピュータの操作部25を操作した結果（操作情報）である。

【0027】CPU31は、ユーザからの情報要求や、ゲームプログラムの進行に応じた操作情報に基づいて制御プログラムやゲームプログラムを進行させる。このプログラムの進行結果は、データベース34に格納される。〔情報提供サーバによる情報提供〕

【0028】情報提供サーバ17Aは、パーソナルコン

ピュータ53A、53B、53C、……に提供する情報として、パチンコやパチスロに関する情報、及びユーザ参加型のパチンコ／パチスロ対戦サービス等の種々のコンテンツを提供するようになされている。このコンテンツを提供するための制御プログラムは、情報提供サーバ17Aのメモリ32に格納されており、CPU31がこのプログラムを実行することにより、データベース34に格納されている画像データを読み出して配信したり、データベース34に格納されているゲーム（パチンコゲーム、パチスロゲーム、及びそれらの対戦ゲーム）のプログラムをメモリ32上に展開しこのゲームプログラムを実行することにより、パーソナルコンピュータ53A、53B、53C、……へのコンテンツの提供が行なわれる。コンテンツを提供するためのプログラムやゲームプログラムはデータベース34に代えて磁気ディスク等の他の記憶媒体に格納されていてもよい。

【0029】情報提供サーバ17Aによって提供されるパチンコ／パチスロコンテンツとしては、図4に示されるように、個人データを閲覧するための「個人データ」コンテンツC11、種々の新しい情報を提供する「NEWS」コンテンツC12、パチンコやパチスロのゲームプレイを提供するとともに、他のプレイヤーとのコミュニケーション等によって多人数が同時に参加することができる「パラー」コンテンツC13、パチスロに関する地域別、機種別の情報をユーザが掲示板に載せることによって提供する「パチスロ掲示板」コンテンツC14、パチスロの店舗情報や機種情報を提供する「各種パチスロ情報」コンテンツC15、パチスロゲームのランキングを提供する「ランキング」コンテンツC16、当該情報提供サーバ17Aによって提供されるパチンコやパチスロの機種を設置している店の情報を提供する「設置店舗検索」コンテンツC17がある。

【0030】「パチスロ掲示板」コンテンツC14の提供サービスには、全国各地地方でのパチンコ、パチスロプレイヤーの情報交換のための掲示板である「全国掲示板（地方別）」サービス、自分だけの攻略法等の情報を交換するための掲示板である「攻略法掲示板（機種別）」サービス、噂や怪しい攻略法をプレイヤーから募集し解明する「噂の真相館」サービスがある。

【0031】また、「各種パチスロ情報」コンテンツC15の提供サービスとしては、実際のホールでパチプロ、素人が打ったデータをコラム形式で掲載する「パチプロ実践情報館」サービス、新台情報やその設置店舗、全国店舗のイベント情報等を掲載する「新着情報館」サービス、「パラー」コンテンツC13内（すなわちバーチャルパラー内）でのプレイヤーのランキングを掲載する「ランキング館」サービス、「パラー」コンテンツC13内（すなわちバーチャルパラー内）での各パラーのデータや全国各店舗のデータを掲載する「データ館」サービスがある。

【0032】「パーラーコンテンツの説明」ここで、「パーラー」コンテンツC13の詳細について説明する。

「パーラー」コンテンツC13は、情報提供サーバ17Aのデータベース34に格納されている情報やパチンコ・パチスロゲームプログラム、またはその他のプログラムをパーソナルコンピュータ53A、53B、53C、……等の端末機器に提供するためのサイトであり、そのコンセプトは、図5に示されるように、パチンコやパチスロゲームをユーザに提供することに加えて、これに関連する遊びの要素や他人とのコミュニケーションを提供するものである。従って、このサイトではパチスロゲームを通して他人とのコミュニケーションをとることが可能となっている。

【0033】この「パーラー」コンテンツC13の代表的な提供サービスとしては、純粋にパチンコやパチスロのゲームやその他人との勝負を楽しむための「勝負館」サービスC13A、過去の名機を楽しむための「名機館」サービスC13B、パチンコやパチスロの攻略を練習するための「攻略館」サービスC13C、パチンコやパチスロに慣れていない人や練習したい人のための「初心館」サービスC13D、ペアでゲームを楽しんだり、出会いの場を提供する「ペア館」サービスC13E、各種イベントやコンテストを開催する「イベント館」サービスC13F、パチンコやパチスロゲームと同時にチャットを楽しむための「チャット館」サービスC13Gがある。

【0034】これらの提供サービスは、図6に示されるように、3つの種類（Netギャンブル系、Netコンテンツ系及びパチスロファン系）に分類される。Netギャンブル系は、パチンコやパチスロを楽しむためのものであり、「勝負館」サービスC13A及び「名機館」サービスC13Bが含まれる。また、Netコンテンツ系は、チャットサービスや各種イベントを提供するものであり、「チャット館」サービスC13G、「ペア館」サービスC13E及び「イベント館」サービスC13Fを含む。さらに、パチスロファン系は、新たな参加者の獲得や既存ファンの囲い込みのための種々のプロモーションや情報を提供するものであり、「初心館」サービスC13D及び「攻略館」サービスC13Cを含む。

【0035】図7は情報提供サーバ17Aによって提供されるコンテンツの全体システムを示す略線図である。この図7に示されるように、このコンテンツでは、パチンコやパチスロゲームをパーソナルコンピュータ53A、53B、53C、……に提供することを基本としており、パーソナルコンピュータ53A、53B、53C、……のユーザであるプレーヤがこれらのゲームを行うことにより、その結果が様々なサービスに反映されるようになっている。

【0036】例えば、プレーヤがパチスロゲームを行ってゲームの世界の中で稼いだコインは、そのプレーヤの

ゲーム世界でのランキングに反映され、また、チャットサービスを利用して他のプレーヤと会話を行なうことも可能となっている。このように、パチンコやパチスロゲームを通じて他のプレーヤとランキング競争をしたり、新たな仲間を増やすことができる。

【0037】次に、情報提供サーバ17Aが提供するコンテンツにプレーヤが参加する際の登録について説明する。プレーヤが例えばパーソナルコンピュータ53Aを介して情報提供サーバ17Aが提供するコンテンツに参加しようとする場合、当該プレーヤはパーソナルコンピュータ53Aを介して情報提供サーバ17Aにアクセスし、エントリを行なう。すなわち、図8に示されるように、パーソナルコンピュータ53Aはプレーヤの入力操作に応じて、公衆電話回線網51及びインターネット16を介して情報提供サーバ17Aに対して発信を行い、通信路を確保する。

【0038】そして、パーソナルコンピュータ53Aは、PPP(Point To Point Protocol)処理等のパーソナルコンピュータ53Aに内蔵されている情報送受信手段によるセッションの確立を行なった後、情報提供サーバ17Aに対してエントリを行なうための情報を要求する。このとき、パーソナルコンピュータ53Aは、そのメモリ22に予め格納されているパスワード、端末種別情報（パーソナルコンピュータを表すデータ）、発信手段を特定する情報、パーソナルコンピュータ53Aの電話番号、接続時に使用したプロトコルの情報及び各種オプションデータからなる端末特定用の情報と、このとき要求する情報（エントリのための情報）を特定するアドレス情報を情報提供サーバ17Aに対して（具体的にはインターネット16上のプロバイダを介して）送信する。

【0039】情報要求を受け取った情報提供サーバ17Aは、当該情報要求の発信元であるパーソナルコンピュータ53Aに対して、データベース34に格納されているエントリを行なうための情報（画像情報や文字情報）を送信する。これらの情報を受け取ったパーソナルコンピュータ53Aは、当該受け取った情報に基づいて、その表示部24にエントリを行なうための画面を表示する。この画面を見ながらプレーヤがペンネーム等の個人情報を入力すると、パーソナルコンピュータ53Aは当該入力された個人情報を情報提供サーバ17Aに送信する。情報提供サーバ17Aはこの個人情報をデータベース34に格納することにより、プレーヤのエントリの受け付け及びその登録を行なう。

【0040】このエントリの受け付け時において、情報提供サーバ17Aはプレーヤの顔イメージをデータベース34に当該プレーヤの個人情報とともに登録する。因みに、図9に示されるように、情報提供サーバ17Aは、エントリしたプレーヤのゲームの勝率等に応じて当該プレーヤのデータベース34に登録されている顔イメ

ージを変化させるようになされており、この顔イメージによってプレーヤの強さが分かるようにしている。この顔イメージは、プレーヤがエントリした最初の段階では、例えば「おやじスロッター」キャラクタC A 1 1の顔イメージとして登録される。他のプレーヤはこの顔イメージを見ることにより、このプレーヤがエントリしたばかりのプレーヤであることを認識することができる。そして、当該プレーヤがパチスロゲーム等を繰り返してその出球の数や他のプレーヤとの対戦、またはランキングに応じて順次強いキャラクタの顔イメージに変化して行く。そして最終的には、「プロスロッター」キャラクタC A 1 2の顔イメージとなる。

【0041】図10は「勝負館」サービスC 1 3 Aの概要を示す略線図である。この図10に示されるように、「勝負館」サービスC 1 3 Aにおいては、本物のパラーの雰囲気種々のパチスロを楽しむことができ、情報提供サーバ17Aはデータベース34に格納されている仮想のパチスロ店（パラー）のデータ（画像データやパチスロゲームプログラム）をパーソナルコンピュータ53Aに送信し、当該パーソナルコンピュータ53Aの表示部24上にパラーを再現する。このパラーには本物のパラーと同様に、複数のパチスロ台が並んでおり、パーソナルコンピュータ53Aを操作するプレーヤは、いずれかのパチスロ台を選択して表示部24上でパチスロのプレイを楽しむことができる。

【0042】そして、パチスロの出玉（コイン）や収支（つぎ込んだ金額と出たコインの対比）の結果は、直ちにパーソナルコンピュータ53Aから情報提供サーバ17Aに送信され、データベース34内の各プレーヤごとの収支データが更新される。この収支データによってすべてのプレーヤのランキングが情報提供サーバ17Aにおいて決定される。なお、この「勝負館」サービスC 1 3 Aでは、プレーヤは他のプレーヤにチャットを通して「目押し」等の援助を受けることも可能となっている。

【0043】この場合、プレーヤはチャットを通して、このとき「勝負館」に参加している他のプレーヤに援助を求めるメッセージを送る。すなわち、プレーヤが当該パーソナルコンピュータ53Aにおいて援助を求める操作を行なうと、当該パーソナルコンピュータ53Aは援助要求を情報提供サーバ17Aに送信する。この援助要求を受け取った情報提供サーバ17Aは、このとき当該パラーに参加している他のプレーヤに援助を求めるためのメッセージを送信する。このメッセージを受け取った他のプレーヤが使用するパーソナルコンピュータ53B、53C、……は、その表示部24に援助を求めるメッセージ（例えば「誰か、目押ししてくれない？」）を表示する。このメッセージを見た他のプレーヤがそのパーソナルコンピュータを介して援助を行なう旨の入力を行なうと、当該入力結果が情報提供サーバ17Aに送信され、情報提供サーバ17Aは援助を待っているプレーヤ

のパーソナルコンピュータ53Aに援助を行なう旨のメッセージを送信する。そして、情報提供サーバ17Aは、援助を受けるプレーヤがプレイしているパチスロ台の使用権を援助を行なうプレーヤに一時的に移し、援助を行なうプレーヤがそのパチスロ台を操作可能な状態とする。これにより、他のプレーヤによる目押し等の援助が可能となる。また、情報提供サーバ17Aを介して、パラーに参加しているプレーヤ同士が会話を行なうこともできる。なお、「勝負館」サービスC 1 3 Aの詳細については、後述する。

【0044】図11は「名機館」サービスC 1 3 Bの詳細を示す略線図である。この図11に示されるように、「名機館」サービスC 1 3 Bにおいては、情報提供サーバ17Aは、データベース34に格納されている過去の名機のデータ（画像データやプレイのためのプログラム、名機を実際に設置している店舗の情報等）を読み出して、これをパーソナルコンピュータ53Aに送信する。パーソナルコンピュータ53Aはこの名機のデータを表示部24に表示することにより、プレーヤはこの表示部24に表示された画面において、名機をプレイしたり、その種々の情報を得ることができる。

【0045】図12は「イベント館」サービスC 1 3 Fの詳細を示す略線図である。この図12に示されるように、「イベント館」サービスC 1 3 Fにおいては、当該「イベント館」サービスC 1 3 Fに参加している複数プレーヤのうち、あるプレーヤ（複数）がパチスロの対戦を行い、他のプレーヤがその勝者を当てるクイズに参加するものである。

【0046】図13は「ペア館」サービスC 1 3 Eの詳細を示す略線図である。この図13に示されるように、「ペア館」サービスC 1 3 Fにおいては、プレーヤはパーソナルコンピュータ53Aを操作して自分のプロフィールを作成し、これを情報提供サーバ17Aに送信する。情報提供サーバ17Aは、各プレーヤから得られたプロフィールの中から、相性の良いペアをつくる。情報提供サーバ17Aは、ペアとなった各プレーヤに対して1対1での会話を行なうための画面を提供することにより、当該各プレーヤはその画面上において会話文を入力する。一方のプレーヤが入力した会話文は、そのプレーヤが操作するパーソナルコンピュータによって情報提供サーバ17Aに送信される。情報提供サーバ17Aは、このパーソナルコンピュータから受け取った会話文を他方のプレーヤに送信することにより、当該他方のパーソナルコンピュータの表示画面にその会話文が表示される。このようにして、情報提供サーバ17Aを介してペアとなったプレーヤ同士がチャット形式での会話を行なうことができる。かくして、各プレーヤは互いに画面（情報提供サーバ17A）を通じて会話をしながら、パチスロゲームを楽しむことができる。

【0047】図14は「攻略館」サービスC 1 3 C及び

「初心館」サービスC13Dの詳細を示す略線図である。「攻略館」サービスC13C及び「初心館」サービスC13Dにおいては、各機種の最新の攻略方法やそのプレイ方法の説明が情報提供サーバ17Aからパーソナルコンピュータ53Aに送信される。プレーヤはパーソナルコンピュータ53Aの表示部24に表示されたこれらの情報を見ることにより、パチスロゲームのプレイ方法や攻略方法を学ぶことができる。図15に示されるように、攻略情報提供サービス、店舗情報提供サービス及び個人収支サービスが携帯電話13（図1）を介しても提供できるようになされている。この場合、プレーヤは携帯電話13に対して、コンテンツのアドレス（情報提供サーバ17A又はそれ以外のサーバであってコンテンツを提供するためのサーバを指定するアドレス）を入力すると、携帯電話13は基地局12及び携帯電話回線網11を介して情報提供サーバ17A又は他のサーバにアクセスする。情報提供サーバ17Aや他のサーバはHTMLで記述された各コンテンツのファイルとは別に、携帯電話に提供するための簡易HTML（コンパクトHTML）で記述されたコンテンツのファイルをも有しており、携帯電話13からそのファイルへのアクセスがあると、簡易HTMLで記述されたデータを携帯電話13に提供することになる。これにより携帯電話13の表示部には図4について上述した各コンテンツに対応した簡易情報がプレーヤの指定操作に応じて表示されることとなり、プレーヤは携帯電話13によっていつでも情報提供サーバ17Aが提供するコンテンツを楽しむことができる。

【0048】[勝負館の説明]図16は「勝負館」サービスC13Aにおいて、情報提供サーバ17Aからパーソナルコンピュータ53Aに送信されるコンテンツのうち、パチスロ台を選択するための処理手順を示すフローチャートである。この図16に示されるように、パーソナルコンピュータ53Aからコンテンツの要求信号が送信されると、これを受け取った情報提供サーバ17Aは、ステップA1においてパーラー内部画面をパーソナルコンピュータ53Aに提供する。このパーラー内部画面（台選択画面）は、図17に示されるように、パーラー内部をパチスロ台のエリアごとの配列とそれをプレイするプレーヤを表すキャラクタ画像によって可視表示したものであり、その画面に付随して、配列されているパチスロ台の台種表示、当該パーラー内でのランキング表示、プレイ中のプレーヤを表すユーザ表示、配列されているパチスロ台ごとの台情報表示（後述する）、配列されているパチスロ台ごとのデータ表示（後述する）、他のプレーヤとの会話を表示するためのチャットフレームの表示がなされる。図18はこれらの表示内容について説明する図である。この図18に示されるように、「台種表示」は現在表示されているエリア（台選択画面）の

台の種類が、いずれの機種であるかを表示するものであり、また、「ランキング表示」はその表示されているエリア内のリアルタイムランキングを表示するものであり、また、「ユーザ表示」はその台を現在プレーヤがプレイしているか否かをプレーヤを表すキャラクタによって表示するものであり、また、「台種選択アイコン」は台選択画面に表示されるエリアの台の種類を選択するためのものであり、また、「台情報表示」は台の状態を表示しここをクリックすることによってその台のプレイ画面に進むことができるものであり、また、「チャットフレーム」は店内情報又はプレーヤ同士のコミュニケーションに使用するためのものである。

【0049】図19は図17について上述した台種表示における台種選択アイコンを示すものであり、この台種選択アイコンは、台選択画面に表示されているエリアのパチスロ台の種類を選択するために使用される。この台種選択アイコンにおいてプレーヤが希望する台種をクリックして選択することにより、当該選択された台種のパチスロ台が並んだエリアが表示されることとなる。

【0050】図20は、図17に示された台選択画面におけるランキング表示例を示すものであり、台選択画面に表示されたエリア内でプレー中のプレーヤのランキングがリアルタイムで表示される。このランキングは、図21に示されるように、各プレーヤのコインの払出枚数から投入枚数を差し引いた獲得枚数によって決定されるものであり、プレーヤのパチスロ台のプレーに応じてリアルタイムに情報提供サーバ17Aのデータベース34が更新されるようになされている。

【0051】また図22は、図17に示されたチャットフレームの詳細を示す略線図である。この図22に示されるように、チャットフレームにおいてはプレーヤ同士の会話に加えて店内放送の表示に用いられる。このチャットフレームの表示例として、図23に示されるように、プレーヤが入力を行なう入力フレームと、他のプレーヤが入力した結果が表示される全体チャット部とに分かれており、全体チャット部には、他のプレーヤの個別の会話（個別チャット）及び店内放送が文字の大きさ等の表示形態に差異を持たせた状態で表示される。

【0052】また図24に示されるように、チャットフレームには、パーラー内部を表す台選択画面（図17）において表示されるものと、プレーヤがプレー中のパチスロ画面を表示したプレー画面（図37）において表示されるものがある。また、図25に示されるように、チャットには台選択画面（図17）として表示されるパーラー内部でのチャットが表示されるエリアチャットと、図26に示されるように、エリアの中のさらに各島（パチスロ台の1つの配列単位）ごとのチャットが表示されるシマチャットがある。いずれのチャットを行なうかは、プレーヤがチャットフレーム内の設定ボタンを選択操作することにより、設定することができる。

【0053】また、図27はチャットフレームに店内放送（「おめでとうございます！1番台大当たり！！」）が表示された場合の表示例を示すものであり、他のプレーヤとの会話と区別するために、特に大きな文字によって表示される。また図28は、チャットフレームの中の入力フレームを示すものであり、プレーヤはパーソナルコンピュータ53Aのキーボードを操作することによって会話を入力すると、この入力フレームにその内容が表示される。プレーヤは入力フレームの送信ボタンをクリックすることにより、パーソナルコンピュータ53Aは当該入力フレームに表示された入力メッセージを情報提供サーバ17Aに送信する。このメッセージを受け取った情報提供サーバ17Aは、当該メッセージをこのときエリアチャットに参加している他のプレーヤのパーソナルコンピュータ53Aから送信されたメッセージが表示されることとなり、チャットフレームによって各プレーヤ間で会話を行なうことができる。

【0054】図29は、図17に示された台選択画面の各パチスロ台が並べられたエリア表示例を示すものであり、このエリア表示において各台ごとに台番号、大当たりが発生していることを表す大当たり表示、プレー中の台のプレーヤのコイン所持枚数等が台情報として表示される。この中の希望する台をプレーヤが選択することにより、当該選択されたパチスロ台が表示されたプレー画面に移ることとなる。

【0055】また、図30は図29に示された台情報の詳細を示すものであり、各パチスロ台に付けられたパーラー内での台番号が表示される。図31は、台情報表示の中の大当たり表示を示すものであり、大当たりが発生しているパチスロ台にはその台番号に代えて「大当たり」の文字が表示される。図32は、台情報表示の中の大当たり回数状態の表示例を示すものであり、パチスロ台の大当たり回数に応じてその台の台情報表示部の色や輝度に変化するようになされている。

【0056】また図33は、図17に示された台選択画面のエリア表示部において各パチスロ台の台情報に対応した位置に、そのときプレー中のプレーヤが表示される場合の表示例を示すものである。この場合のプレーヤの表示方法としては、そのプレーヤのランキング等に応じて、図9について上述した顔イメージが表示される。これにより、そのプレーヤの強さ（ランキング等）が分かるようになされている。

【0057】また図34は各パチスロ台をクリックすることにより得られるデータ表示例を示すものであり、台番号、BIG間の回転数、当日のBIG回数、及び当日のREG回数が表示される。これらのデータは、図35に示されるように、そのパチスロ台をプレーするプレーヤが代わっても情報提供サーバ17Aのデータベース3

4内において引き継がれることとなっている。

【0058】図16に戻って、パーラー内部画面においてプレーヤが台種を選択すると（ステップA2）、選択された台種のパチスロ台が並んだエリア（台選択画面（図17））が表示され、エリア内の希望するパチスロ台をプレーヤがクリックして選択すると、当該プレーヤが使用するパーソナルコンピュータ53Aの表示部24には、当該選択されたパチスロ台の画面（プレー画面）が表示される（ステップA3）。このプレー画面の全体概要は、図36に示されるように、ステップB1において台が決定されプレー画面に移動すると、表示部24にはプレー画面が表示され（ステップB2）、この画面の中でプレーヤは台情報閲覧、プレー、台説明閲覧、チャットのいずれか又は複数のものを選択することができ、プレーヤがパチスロゲームのプレーを終了すると（ステップB3）、清算及びデータのデータベース34へのセーブが行なわれ（ステップB4）、パーラー内部画面（台選択画面）に戻る（ステップB5）。

【0059】図37はパチスロ台の画像によるプレー画面を示す略線図である。この図37に示されるように、プレー画面には、このときプレーヤがプレーするパチスロ台の画像に加えて、図38に示されるように、現在所持している大まかなメダル数をコインまたはドル箱の画像で表示するドル箱&コイン表示、現在選択している台の台番号を表示する台番号表示、現在選択している台の種類を表示する台種表示、現在の台の各種データ（スタート、大当たり回数等）を表示する台情報表示、台に関する情報（遊び方、攻略法等）を表示する説明ボタン表示、サイトのパーラー部全体での個人の収支を表示する個人データ表示、及びパチスロのプレーをやめるときに使用する清算ボタン表示がそれぞれなされる。

【0060】また、図39に示されるように、プレー画面には、パチスロ台のプレー中に払い出されるメダル数の表示、パチスロ台の中に投入されたメダル数の表示、およびプレーヤがそのパチスロ台において出したメダル数の収支（プレーヤが所持しているメダル数）の表示がそれぞれなされる。

【0061】図40は、プレー画面におけるドル箱&コイン表示例を示すものであり、この表示によってプレーヤがその台で獲得した大まかなメダル数が分かるようになっている。また図41はプレー画面における台番号表示例を示すものであり、この表示によってこのときプレイ画面として表示されているパチスロ台の台番号が分かるようになっている。また図42はプレー画面における台種表示例を示すものであり、この表示によってこのときプレイ画面として表示されているパチスロ台の機種が分かるようになっている。また図43はプレー画面における台情報表示例を示すものであり、この表示によってこのときプレイ画面として表示されているパチスロ台の各種情報（スタート、大当たり回数等）分かるようにな

っている。この台情報表示例においては、図44に示されるように、そのパチスロ台をプレーするプレーヤが代わっても情報提供サーバ17Aのデータベース34内において引き継がれることとなっている。また図45はプレー画面における説明ボタン表示例を示すものであり、この表示によってこのときプレイ画面として表示されているパチスロ台の基本的な遊び方、攻略法等が分かるようになっている。また図46はプレー画面における個人データ表示例を示すものであり、この表示によってサイトのパーラー部全体での個人収支が分かるようになっている。この個人データとして表示されるサイトトータル収支の詳細は、図47に示されるように、パチスロゲームによって得たコインとコインの購入額とに基づいて算出される。

【0062】そして、図48に示されるように、トータル収支からそのプレーヤのランキングが決定される。また、この個人データとしては、図49に示されるように、前回のデータ（前回サイトでパチスロゲームを行った際の収支）がデータベース34から読み出されて表示されることとなる。また図50は、プレー画面におけるコイン購入ボタン表示例を示すものであり、この表示によって必要なコインを購入することができるようになっている。また図51は、プレー画面における清算ボタン表示例を示すものであり、このボタン表示を操作することによってパチスロのプレーをやめ、清算を行なうことができる。図52はプレー画面におけるパチスロの表示例を示すものであり、実機と同様の画像によってプレーヤにリアルな印象を与えるようになっている。また図53は、プレー画面における払出しメダル数表示例を示すものであり、この表示によって、パチスロのプレー中に払い出されるメダル数が分かるようになっている。また図54は、プレー画面における投入メダル数表示例を示すものであり、この表示によって、パチスロに投入されているメダル数が分かるようになっている。また図55は、プレー画面における所持メダル数表示例を示すものであり、この表示によって、プレーヤが所持しているメダル数が分かるようになっている。

【0063】図56は、パチスロゲームを行う際に使用されるデータの全体構成を示すものであり、パチスロ台に関するデータ及びプレーヤの獲得メダル数やランキング等に関するデータはリアルタイムで情報提供サーバ17Aに送信されて更新され、収支等の個人データはプレー終了後に情報提供サーバ17Aに送信され更新される。

【0064】[顔イメージを利用したコンテンツの提供]以上説明したパチスロゲームをプレーするためのサイトにおいては、図9について上述したように、エントリしたプレーヤのデータベース34に格納されている個人情報はそのプレーヤのランキングに応じて顔イメージが変化するようになされている。この顔イメージの変化によ

って、対戦ゲーム等を行う際に相手の強さがある程度分かることとなる。すなわち、プレーヤが他のプレーヤと対戦を行なう場合には、パーソナルコンピュータを操作して対戦モードを選択する。この対戦モードにおいては、このときエントリしているプレーヤの顔イメージが情報提供サーバ17Aによってそのデータベース34から読み出され、パーソナルコンピュータにダウンロードされる。この顔イメージは、各プレーヤのランキングに応じて変化するようになされていることにより、対戦を希望するプレーヤはその顔イメージによって自分が対戦希望する相手を決めることが可能となる。プレーヤが対戦希望の相手をパーソナルコンピュータ上で指定すると、その結果は当該パーソナルコンピュータから情報提供サーバ17Aに送信される。この情報を受け取った情報提供サーバ17Aは、当該希望があった対戦相手に対して対戦の申し込みがあった旨の情報を送信する。この情報を受け取った対戦相手は、対戦の申し込みを自分のパーソナルコンピュータを操作することによって承諾すると、その結果が情報提供サーバ17Aに返送される。これにより、対戦相手が決定され、対戦ゲームが情報提供サーバ17Aによって開始される。因みに、この対戦は1対1の対戦に限らず、複数のプレーヤによって対戦が行なわれるようにしてもよい。この場合の対戦ゲームとしては、複数のプレーヤがある時間内にパチスロゲームを行って、最も獲得メダル枚数の多いものが勝利者となるようにする。また、対戦相手を選択する方法としては、図17について上述した台選択画面において、パチスロをプレー中である台（各台にプレーヤの顔イメージがそのランキングに応じた顔イメージで表示されている）のプレーヤの顔イメージ（ユーザー表示）をクリックすることにより、対戦を申し込むことも可能である。この場合においても、当該対戦相手の指定をパーソナルコンピュータから受け取った情報提供サーバ17Aは、当該指定のあった対戦相手に対して、その旨を送信することにより、対戦希望があったことを通知することができる。

【0065】図57は、個人情報のエントリから対戦ゲームを行なうまでの顔イメージを使用したコンテンツの提供に関する処理手順を示すフローチャートである。このフローチャートを実行するためのプログラムは、情報提供サーバ17Aのデータベース34に格納されており、情報提供サーバ17AのCPU31がこれをメモリ32上に展開してこれを実行するようになっている。この図57に示されるように、情報提供サーバ17AはステップA10から当該処理手順に入り、続くステップA11において、エントリを受け付ける状態となる。

【0066】そして、パーソナルコンピュータからのエントリがあると、ステップA12において肯定結果を得ることにより、続くステップA13に移って、このときパーソナルコンピュータから送信されたプレーヤの個人

情報に加えて、当該プレーヤの顔イメージをデータベース34に登録する。この顔イメージは、当該プレーヤが初心者である場合には、初心者用としてデータベース34内に用意されている顔イメージを使用し、また、当該プレーヤが過去に当該サイトにおいてあるランキングの所持者であった場合には、その履歴をデータベース34から検索し、そのランキングに応じてデータベース34に用意されている顔イメージを使用することとなる。

【0067】顔イメージの登録が済むと、情報提供サーバ17AはステップA14に移って、他のプレーヤからの要求に応じて登録プレーヤの一覧を提供する。この一覧には、登録プレーヤの顔イメージが付加されており、この一覧を見た他のプレーヤは、その顔イメージによってそのプレーヤの強さが分かることとなる。他のプレーヤはこの一覧を見ながら、例えば図12について上述した対戦相手を選択したり、勝者を予測するゲームを行う。これにより、プレーヤは対戦相手をその強さに基づいて選択することが可能となる。そして、ステップA15において対戦の申し込みを受け付け、対戦の申し込みがあると、ステップA16からステップA17に移って対戦の申し込みがあった旨を対戦待ちのプレーヤのパーソナルコンピュータに送信する。この告知を行なった情報提供サーバ17Aは、ステップA18において、告知先のプレーヤから対戦の了解が送信されるのを待ち受ける。この了解があると、情報提供サーバ17AはステップA19からステップA20に移って、対戦を開始する。この対戦は、例えばパチスロゲームを一定時間行なった獲得メダル数によって勝敗を決定するゲームである。この対戦中には、情報提供サーバ17Aは、対戦者に対して対戦相手の顔イメージを送信することにより、対戦者は互いに対戦相手の強さを認識しながらゲームを行うことができる。

【0068】そして、対戦が終了すると、情報提供サーバは、対戦結果に応じてプレーヤのランキングを更新し、当該更新結果に応じてプレーヤの顔イメージを新たなランキングに応じた顔イメージに更新する。

【0069】かくして当該処理手順を終了した情報提供サーバ17Aは、ステップA22からサイト全体の制御ルーチンに戻る。このように、プレーヤの顔イメージがそのランキング(強さ)に応じて変化することにより、他のプレーヤは対戦相手を選択する際にその強さを選択基準とすることが可能となる。因みに、プレーヤの顔イメージは、図17について上述したパーラー画面においてプレー中のプレーヤの表示においても使用され、これにより、プレーヤが他のプレーヤに目押し等の助けを求める際に、その顔イメージによって助けを求める相手を選択することも可能となる。

【0070】[ゲームの観戦サービス]図12について上述したパチスロゲームの対戦や、図17について上述したパーラー画面(台選択画面)においては、他のプレー

ヤのプレーを観戦することが可能となっている。図58は他のプレーヤのプレイや対戦を観戦するための本発明の特徴に係る情報提供サーバ17Aの処理手順を示すフローチャートである。このフローチャートを実行するためのプログラムは、情報提供サーバ17Aのデータベース34に格納されており、情報提供サーバ17AのCPU31がこれをメモリ32上に展開してこれを実行するようになされている。また、観戦者と観戦されるプレーヤとの間の会話はチャット形式で情報提供サーバ17Aを介して行なわれる。図58において、情報提供サーバ17AはステップA30から当該処理手順に入ると、ステップA31に移って、各プレーヤのパチスロゲームの進行に応じて各パーソナルコンピュータ53A、53B、53C、……から送信されるゲーム状況に応じて、その表示データをリアルタイムで作成し、当該作成した結果をデータベース34に記憶する。

【0071】かくして、情報提供サーバ17Aのデータベース34には、各プレーヤの最新のプレー状態が格納されていることになる。そして、あるプレーヤから他のプレーヤについての閲覧要求があると、情報提供サーバ17AはステップA33からステップA34に移り、閲覧要求元にこのときプレー中である各プレーヤのゲーム状況表示データを送信する。因みに、閲覧要求を行なう場合には、閲覧しようとするプレーヤを指定する必要があるが、この方法としては、図17に示されたパーラー内部の画面においてプレー中であるパチスロ台又はそこに付随して表示されているプレーヤの画像をクリックする等の方法や、対戦ゲームにおいて対戦中のいずれかのプレーヤをクリックする方法等がある。これにより、閲覧要求を行なうプレーヤのパーソナルコンピュータからは、情報提供サーバ17Aに対して予め設定されているパスワードと共に閲覧要求が送信される。情報提供サーバ17Aは、プレー中のプレーヤ以外のプレーヤからのアクセスによっても予め登録されたパスワード等を受け取ることに、このときプレー中のプレーヤのプレー画面をデータベース34から読み出して提供することが可能となっている。この結果、閲覧要求を出したプレーヤのパーソナルコンピュータの表示部24には、例えば図37に示されたこのときプレー中である指定されたプレーヤのプレー画面が表示される。

【0072】このようにプレー中のプレーヤが他のプレーヤからそのプレー内容が観戦されると、情報提供サーバ17AはステップA35において、当該観戦されるプレーヤのパーソナルコンピュータに対して観戦されている旨を表すメッセージを送信する。観戦されているプレーヤは、表示部24に表示された「観戦されています」のメッセージによって観戦されていることを認識する。

【0073】また、観戦要求を出して他のプレーヤのプレーを観戦しているプレーヤは、当該プレー中のプレーヤに対して種々のメッセージを送信することができる。

この場合、観戦中のプレーヤがパーソナルコンピュータを介してメッセージを入力すると、当該メッセージは情報提供サーバ17Aに送信される。このメッセージを受け取った情報提供サーバ17Aは、ステップA36からステップA37に移って、プレー中のプレーヤ（観戦されているプレーヤ）に当該メッセージを送信する。これにより、観戦されているプレーヤの表示部24（図17について上述したチャットフレーム）には、他のプレーヤからのメッセージ（ヤジ、応援、または助言等）が表示される。情報提供サーバ17Aは、観戦しているプレーヤ及び観戦されているプレーヤの双方の端末機器（パーソナルコンピュータ等）のアドレスを認識していることにより、観戦されているプレーヤはこのメッセージに対して返信メッセージを送ることもできる。

【0074】かくして、観戦されているプレーヤのプレーが終了すると、情報提供サーバ17AはステップA38からステップA39に移って、当該処理手順を終了する。

【0075】このように、他のプレーヤのプレーを観戦することができ、観戦されているプレーヤ及び観戦しているプレーヤの間でメッセージの交換を行なうことができるので、プレーヤはあたかも実際のホールでパチスロを行なっているような現実間を得ることができる。因みに、図59は図17について上述したパーラー内部画面（台選択画面）の実際の表示例を示すものであり、この図59に示されるように、チャットフレームにプレーヤ同士の会話や店内案内等が表示されることとなる。

【0076】

【発明の効果】以上説明したように本発明によれば、インターネット等の通信回線を通じて対戦ゲームを行う場合に、その対戦状況を他の端末でも観戦できるようにしているから、従来から現実世界において行われるゲームセンター内で上手いプレーヤのプレーを観戦するような状況を提供できるようになるから、ネット上で従来対戦相手同士で行われるゲーム状況を他人が見て研究することが可能となる。このような環境は、ゲーム状況表示データを他の端末からもアクセスできるように構成することにより達成される。

【図面の簡単な説明】

【図1】 本発明に係るネットワークシステムの構成を示す略線図である。

【図2】 本発明に係るパーソナルコンピュータの構成を示すブロック図である。

【図3】 本発明に係る情報提供サーバの構成を示すブロック図である。

【図4】 本発明に係るパチスロサイトの構成を示す略線図である。

【図5】 本発明に係るパーラー部のコンセプトを示す略線図である。

【図6】 各パーラーの説明に供する略線図である。

【図7】 サイトの全体システムの説明に供する略線図である。

【図8】 プレーヤのエントリの受け付け処理の手順を示すタイミングチャートである。

【図9】 サイトの全体システムの説明に供する略線図である。

【図10】 「勝負館」サービスの説明に供する略線図である。

【図11】 「名機館」サービスの説明に供する略線図である。

【図12】 「イベント館」サービスの説明に供する略線図である。

【図13】 「ベア館」サービスの説明に供する略線図である。

【図14】 「攻略館・初心館」サービスの説明に供する略線図である。

【図15】 携帯電話との連動の説明に供する略線図である。

【図16】 台選択画面（パーラー）の全体概要の説明に供する略線図である。

【図17】 台選択画面（パーラー内部）を示す略線図である。

【図18】 台選択画面の説明に供する略線図である。

【図19】 台選択アイコンの説明に供する略線図である。

【図20】 ランキング表示画面の説明に供する略線図である。

【図21】 ランキングの説明に供する略線図である。

【図22】 チャットフレームを示す略線図である。

【図23】 チャットフレームを示す略線図である。

【図24】 チャットフレームを示す略線図である。

【図25】 チャットフレームを示す略線図である。

【図26】 チャットフレームを示す略線図である。

【図27】 チャットフレームを示す略線図である。

【図28】 チャットフレームを示す略線図である。

【図29】 台情報表示画面を示す略線図である。

【図30】 台情報表示画面の説明に供する略線図である。

【図31】 台情報表示画面の説明に供する略線図である。

【図32】 台情報表示画面の説明に供する略線図である。

【図33】 ユーザ表示画面の説明に供する略線図である。

【図34】 データ表示画面の説明に供する略線図である。

【図35】 データ表示画面の説明に供する略線図である。

【図36】 プレー画面の全体概要の説明に供する略線図である。

- 【図 37】 プレー画面を示す略線図である。
 【図 38】 プレー画面の説明に供する略線図である。
 【図 39】 プレー画面の説明に供する略線図である。
 【図 40】 ドル箱&コイン表示画面の説明に供する略線図である。
 【図 41】 台番号表示画面の説明に供する略線図である。
 【図 42】 台種表示画面の説明に供する略線図である。
 【図 43】 台情報表示画面の説明に供する略線図である。
 【図 44】 台情報表示画面の説明に供する略線図である。
 【図 45】 説明ボタン表示画面の説明に供する略線図である。
 【図 46】 個人データ表示画面の説明に供する略線図である。
 【図 47】 個人データ表示画面の説明に供する略線図である。
 【図 48】 個人データ表示画面の説明に供する略線図である。
 【図 49】 個人データ表示画面の説明に供する略線図である。
 【図 50】 個人データ表示画面の説明に供する略線図である。
 【図 51】 清算ボタン表示画面の説明に供する略線図である。
 【図 52】 パチスロ表示画面の説明に供する略線図である。
 【図 53】 払出しメダル数表示画面の説明に供する略 * 30

* 線図である。

【図 54】 投入メダル数表示画面の説明に供する略線図である。

【図 55】 所持メダル数表示画面の説明に供する略線図である。

【図 56】 サイトのデータ構成の説明に供する略線図である。

【図 57】 顔イメージを使用したコンテンツの提供処理手順を示すフローチャートである。

【図 58】 他のプレーヤによる観戦モードの処理手順を示すフローチャートである。

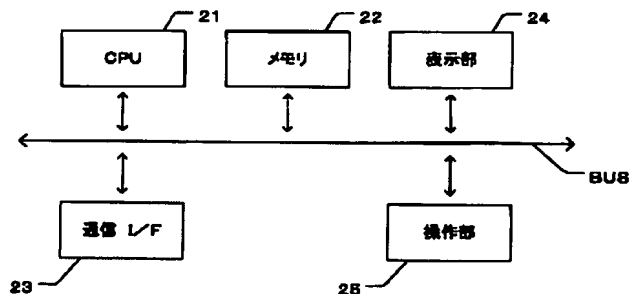
【図 59】 パーラー内部の台選択画面の実際の表示例を示す略線図である。

【符号の説明】

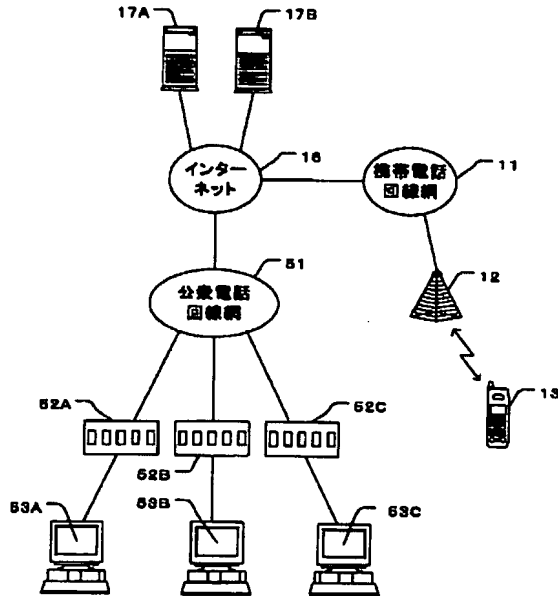
- 10 ネットワークシステム
 11 携帯電話回線網
 12 基地局
 13 携帯電話
 16 インターネット
 17 A、17 B 情報提供サーバ
 21、31 CPU
 22、32 メモリ
 23 通信インターフェイス
 24 表示部
 25 操作部
 34 データベース
 51 公衆電話回線網
 52 A、52 B、52 C モデム
 53 A、53 B、53 C パーソナルコンピュータ

【図 2】

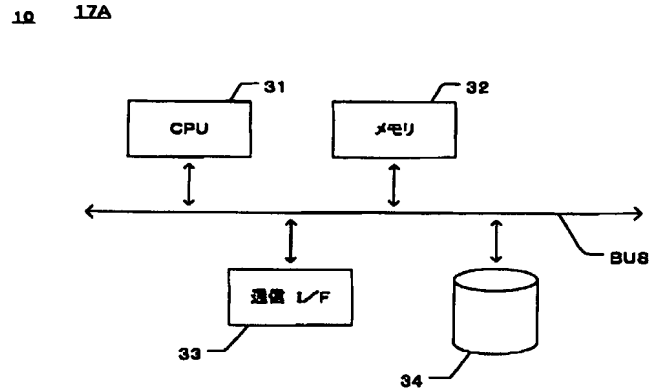
53A



【図1】



【図3】



【図5】

パーラー部のコンセプト

“パーラー”コンセプト

「パチンコ/パチスロのプレイだけではなくパーラーとしての遊びの要素や他人とのコミュニケーションを提供」

POINT

- ① 多人数が同時に参加していると感じられるパーラー
- 他の台や人の様子が一目で分かるパーラー形式

同じパーラー(同じ島)内の人達や台の様子が一目で分かり、より本物のパーラーのような気分が楽しめます！

同じパーラー(同じ島)内の人達や台の様子が一目で分かり、より本物のパーラーのような気分が楽しめます！



一人で遊んでいるのではなく、より多くの人と同時に遊んでいるという臨場感が味わえます！

- ② パチスロを通して人とコミュニケーションがとれる

○ Chatシステムや各種コミュニティ

- ③ 実機と同様の最新パチスロが全て遊べる

○ 過去の機種から最新機種まで攻略法を見ながら打てる

- ④ いろんな遊びを提供するパーラー

○ 本格的パチスロからお遊びパチスロまで各種パーラーを用意

【図21】

ランキング

○データ詳細

リアルタイムランキングに反映されるのは、以下の獲得枚数のデータです
獲得枚数 = 払出枚数 - 投入枚数

払出枚数: 各役で払い出されたメダルのTOTAL枚数

投入枚数: 各ゲームで使用したメダルのTOTAL枚数

(リールを回転するのに使用したメダルのTOTAL枚数)

```

graph TD
    A[入り口] --> B[トップページ]
    B --> C[初めての方へ]
    B --> D[個人データ]
    B --> E[NEWS(更新情報)]
    B --> F[バーラー]
    B --> G[パチスロ掲示板]
    B --> H[各種パチスロ情報]
    B --> I[ランキング]
    B --> J[設置店舗検索]
    B --> K[設置店舗検索]
    B --> L[設置店舗検索]
    B --> M[設置店舗検索]

    C --> C11[VPの説明]
    C --> C12[個人データの閲覧]
    C --> C13[更新情報]
    C --> C13A[勝負館]
    C --> C13B[名鑑館]
    C --> C13C[攻略館]
    C --> C13D[初心館]
    C --> C13E[ペア館]
    C --> C13F[イベント館]
    C --> C13G[チャット館]

    D --> C14[全国掲示板(地方別)]
    D --> C14[攻略法掲示板(機種別)]
    D --> C14[噂の真相館]

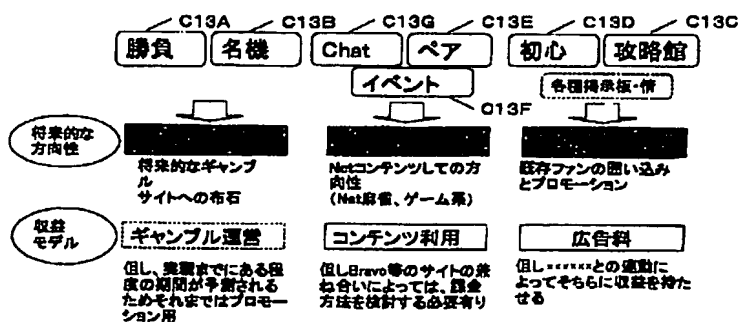
    E --> C15[パチプロ実録情報館]
    E --> C15[新着情報館]
    E --> C15[ランキング館]
    E --> C15[データ館]

    F --> C16[ランキング館へのリンク]

    G --> C17[地域検索]
    G --> C17[ホール名検索]
    G --> C17[機種別検索]
  
```

各パーラーの方向性

現在、全国津としてあがっているバーラーを先に考えられる方向性は以下のとおりです



【図7】

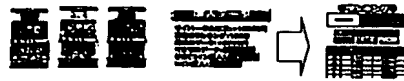
全体システム

全体システムのウリ
「パチスロをすることが、いろんな事に反映されます！」

POINT

① サイト内で稼いだコインは、ランキングに反映される！

○ サイト内でのパチスロ出玉は、全体の各種ランキングに反映



サイト内のNetパチスロで遊んだ個人データは… 全体の各種ランキングに反映されます！

各種ランキング
○ 勝ち収支ランキング
○ 出玉ランキング
○ Max獲得枚数ランキン
グ
○ 借金ランキング

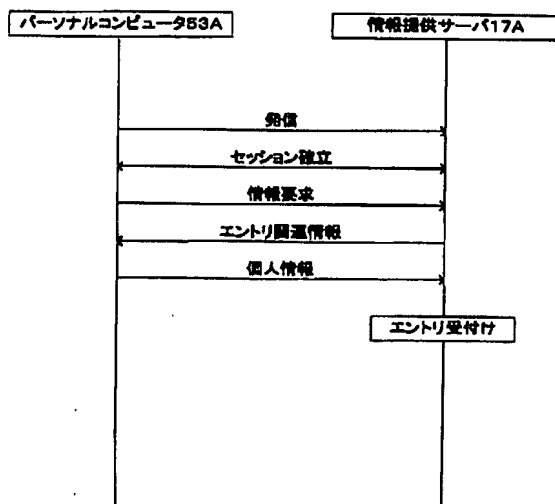
② チャットでパチスロ仲間と会話できる

○ サイト内のどのバーラーにもチャットがあり、いつでもみんなと会話したり知らないことがあったら聞いたりすることが可能



同じバーラー(同じ島)内では、みんなと会話できます！

【図8】



【図10】

勝負館

勝負館のウリ

「本物のバーラーの雰囲気でいろんなパチスロを楽しめる！」

POINT

① 同じバーラー内ではリアルタイムにランキングが変化します！

○ 刻々と変わるランキングで競うのが熱い

| | | |
|---|-------|-------|
| 1 | CHINA | 10000 |
| 2 | CHINA | 11000 |
| 3 | CHINA | 12000 |
| 4 | CHINA | 13000 |
| 5 | CHINA | 14000 |

ホール内で刻々と変化するリアルタイムランキングや…

| | | |
|---|-------|-------|
| 1 | CHINA | 10000 |
| 2 | CHINA | 11000 |
| 3 | CHINA | 12000 |
| 4 | CHINA | 13000 |
| 5 | CHINA | 14000 |

TOTALで収支や出玉を競うランキングもあります！

② 人に助けてもらおうのもアリ！

○ チャットなどで「誰か、目標ししてくれない？」で頼み、助けてもらう！



USER1 > 誰かBARを目標してくれない

Chat画面

一時的に自分の支配権をゆず



他の人に目標しをお願いしたりすることがあります！
また、一つの島を共有しての戦術法についての会話などもできます！

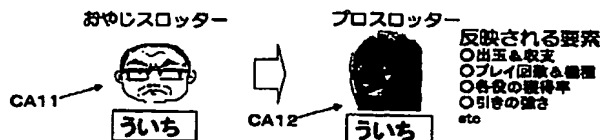
【図9】

全体システム

POINT

③ サイトで遊んだデータによってあなたのキャラクターが変化します！

○ サイト内でパチスロを行ったデータや遊んだ時間、収支などであなたを提示するキャラクターとパチスロ度が変化します



儲かっていない時は、こんなキャラクターにもなるとこんなキャラクターになります！

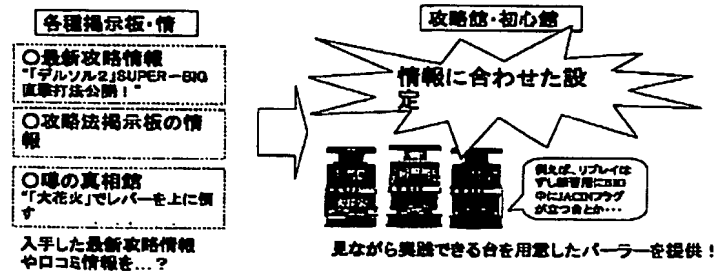
④ バーラーには、いろんなキャラが登場します。

○ NET上のパチンコ屋山治軍団みたいなキャラ
○ 齊本しげるみたいなパチンコ好き有名な人 etc

【図14】

攻略館・初心館

攻略館・初心館のウリ
「最新攻略法や噂の情報などを見ながら
実際に練習・攻略ができる」



【図15】

XXXXXXとの運動

目的

「PachiPachiKingdom(仮)へのユーザーの誘導と
i-modeパチスロサイトの収益増加」

運動内容 (PCサイト: 無料、XXXXXXサイト: 利用料徴収)

① 攻略情報

② 店舗情報

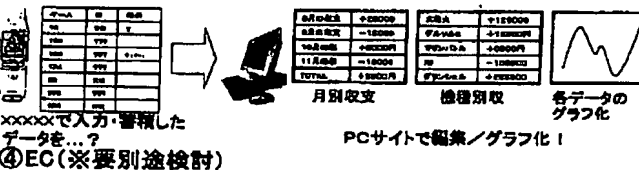
○ <①, ②共に> データベースの共有

(PCサイト...ビジュアル化、多情報、高機能との運動に重点を置く)

③ 個人収支

○XXXXXX入力データの集積、編集

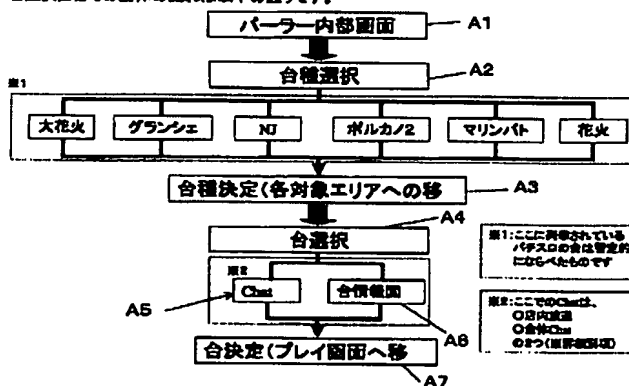
○個人収支データ等の編集やグラフ化



【図16】

台選択画面(バーラー内部)全体概要

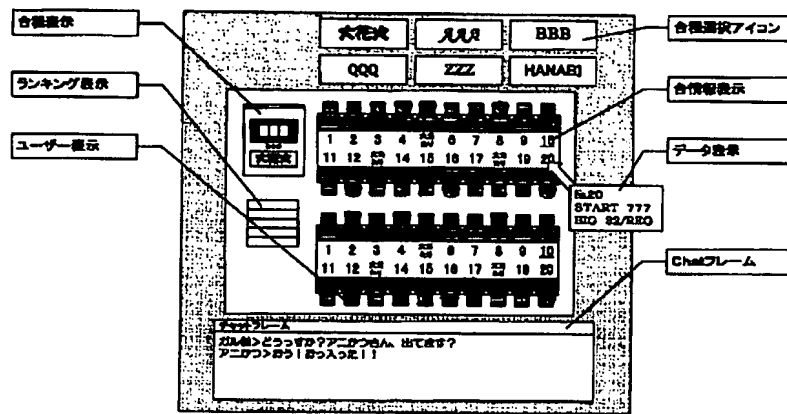
台選択画面での全体の流れは以下の通りです。



【図17】

台選択画面（パラー内部）

台選択画面（パラー内部）は、台選択等をするために使用



【図18】

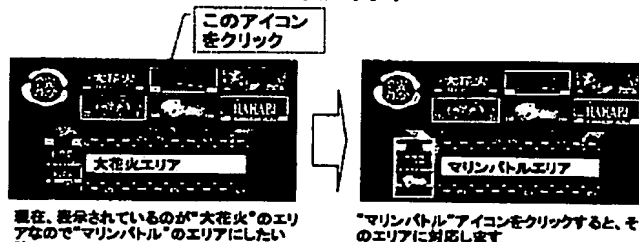
台選択画面（パラー内部）

- 表示内容
- 台種表示
現在表示されているエリア(台選択画面)の台の種類が、何の機種であるかを表示します
- ランキング表示
その表示されているエリア内のリアルタイムランキングを表示します
- ユーザー表示
その台を現在、ユーザーが遊んでいるかどうかを表示します
- 台種選択
台選択画面に表示されるエリアの台の種類を選択するために使用します
- 台情報表示
台の状態を表示します
(※ここをクリックすることによってプレイ画面に進みます)
- Chatフレーム
店内情報、ユーザー同士のコミュニケーション等に使用します

【図19】

台種選択アイコン

台種選択アイコンは、台選択画面に表示されているエリアの台の種類を選択するために使用します



※現在座っている台の種類が変更されるわけではなく、別の台のエリアに移動します(機種が違っても別の台として扱います)

【図20】

ランキング

エリア内でのリアルタイムランキングを表示します

| | |
|--------------|--------|
| 1位 | 12356枚 |
| ユーザー名(777番台) | |
| 2位 | 12356枚 |
| ユーザー名(～番台) | |
| 3位 | 12356枚 |
| ユーザー名(777番台) | |

ランキング

○表示方法

①順位:初期は1～10位程度(将来的には0～100位ぐらいまであればOK)

○表示内容

□順位:同一機種内のランキングです(1～10位まであればOK)

□枚数:ユーザーが獲得した枚数です

□ユーザー名:サイト登録時に登録した名前です

□台番号:ユーザーがプレイ中の台番号です

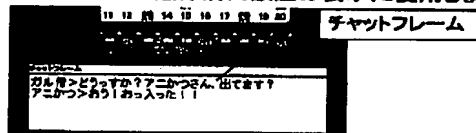
○更新頻度

できるだけリアルタイム(※要検討)

【図22】

Chat

Chatは、プレイヤー同士の会話、店内放送の表示に使用しま



○表示内容

□エリアChat: 該当エリア内での会話や告知に使用します

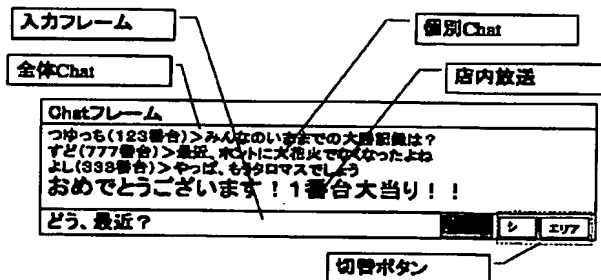
□シマChat: 人数を限定したプレイヤー同士の会話に使用します

□店内放送: 店内情報(「～番台大当り!」)等のプレイヤーへの告知に使用します

【図23】

Chat (表示構成)

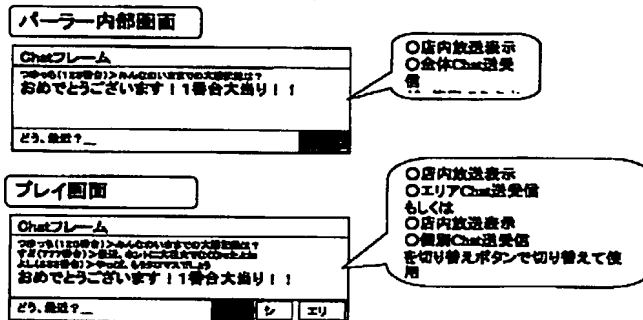
Chatの表示内容(シマChat、エリアChat、店内放送)は、それぞれ表示方法を変えて1つのChatフレーム内に表示します



【図24】

Chat (内容構成)

バーラー内部画面とプレイ画面で利用できる/表示されるChatの構成は以下の通りです



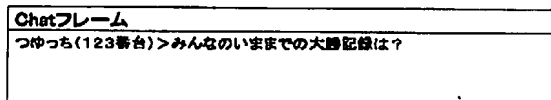
【図25】

Chat (エリアChat)

エリアChatは、プレイヤー全員での会話や告知に使用します

○表示方法

- ① フォント: 通常(10. 5ぐらい?)
- ② 文字色: 赤(基本的には、黒以外の色であれば良い)
- ③ 発言者表示: 有り(ユーザー名と台番号)



○対象人数

- ① バーラー内部(台選択画面)に表示される台数分(一面面分)



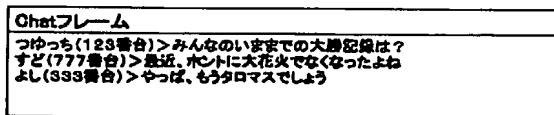
【図26】

Chat (シマChat)

シマChatは、人数を限定したプレイヤー同士の会話に使用し

○表示方法

- ① フォント: 通常(10. 5ぐらい)
- ② 文字色: 黒
- ③ 発言者表示: 有り(ユーザー名と台番号)



○対象人数

- ① エリア内の1列に座っているユーザー



- ② シマChat対象ユーザーを変更することも可能

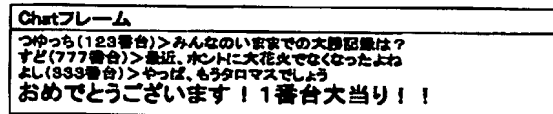
【図27】

Chat (店内放送)

店内放送は、店内情報等をプレイヤーに告知するために使用

○表示方法

- ①フォント: 通常(12くらい)
- ②文字色: 黒(但し、太字体)
- ③発言者表示: 店内放送



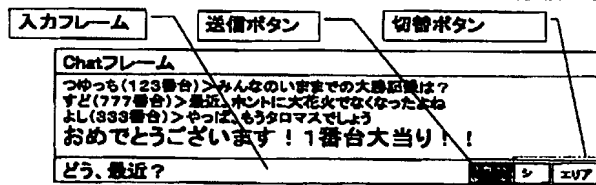
○対象人数

- ①バーラー内部(台選択画面)に表示される台数分(一画面分)

【図28】

Chat (入力フレーム)

入力フレームはエリアChat、シマChatの文字入力と送信に使用



○切替ボタン

使用するチャットを選択するボタンです

□シマボタン: シマChatを使用できます

□エリアボタン: エリアChatを使用できます

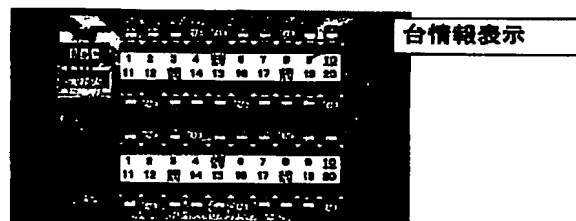
○送信ボタン

メッセージを送信するボタンです

【図29】

台情報表示

台情報表示は、店内全体の様子をプレイヤーに知らせます
(※また、ここをクリックすることによってプレイ画面に進みます)



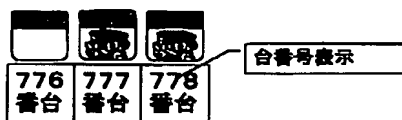
○表示内容

- 台番号表示: 台の番号を表示します
- 大当り表示: 大当り中であることを表示します
- 所持枚数状態表示: プレイヤーの所持枚数の状態を表示します

【図30】

台情報表示（台番号表示）

台番号表示は、バーレー内での台番号を知らせるために使用



○表示方法

- ① 数字表示（可能であるならば、“番台”まで入れる）
- ② 桁数（とりあえず3桁まで表示できるようにしておけばOK）
- ③ 順番（一つのバーレーは全てシリアル番号で台番号が変わらないよう

【図31】

台情報表示（大当り表示）

大当り表示は、店内の大当りしている台を知らせるために使用



○表示方法

- ① 表示文字：“大当り”
- ② 対応役：BIGとREGの両方
- ③ 表示時間：大当りの間
- ④ 表示方法：“大当り”と台番号の点滅



交互に表示されての点

【図32】

台情報表示（大当り回数状態表示）

所持枚数状態表示は、プレイヤーの大当り回数の状態表示に使用します



○表示方法

- ① 表示方法：台番号の背景の色が変化
- ② 表示対応：背景色と枚数の対応は下表

| 大当り回数 (BIG回) | 背景色 | 画像 |
|-----------------|-----|------------|
| 0～10回 | 白 | 778 BIG |
| 10回～20回 | 黄 | |
| 20回以上 | 赤 | 778 BIG |

【図33】

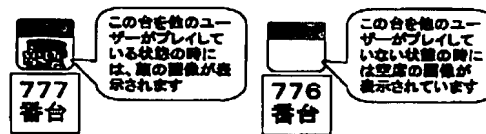
ユーザー表示

ユーザー表示は、バーラー内でプレイしているユーザー(台に座ってプレイしているユーザー)を表示します



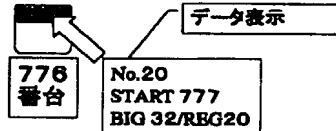
○表示方法

- ①画像: ユーザー登録時に選択したユーザーの画像
- ②プレイ中のユーザーの有無: ユーザー画像の表示の有無で告知



【図34】

データ表示



○表示内容

- No: 矢印を合わせた台の台番号を表示します
- START: BIG間のスタート回数(回転数)を表示します
- BIG: 当日のBIGの回数を表示します
- REG: 当日のREG回数を表示します

○更新頻度

できるだけリアルタイム(※要検討)

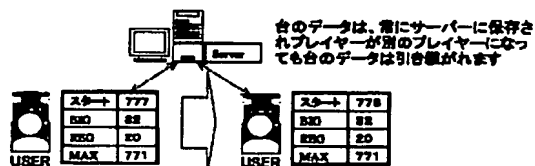
【図35】

データ表示

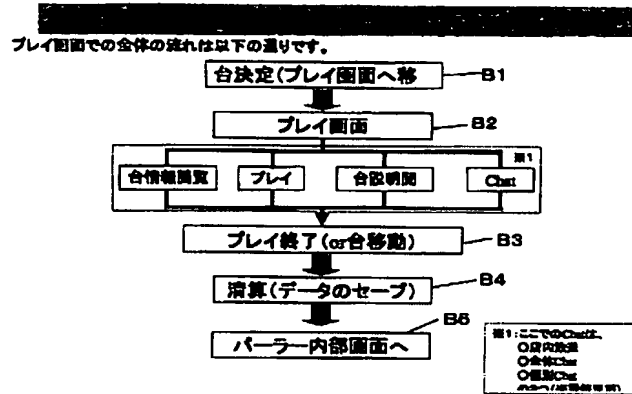
○データ詳細

データ表示の詳細は以下のようになっています

- START: 台のTOTALデータです
(プレイヤーが変わってもこのデータは引き継がれます)
- BIG: 台のTOTALデータです
(プレイヤーが変わってもこのデータは引き継がれます)
- REG: 台のTOTALデータです
(プレイヤーが変わってもこのデータは引き継がれます)



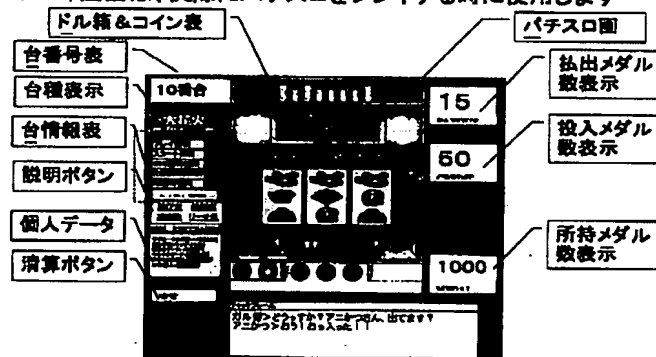
【図36】



【図37】

プレイ画面

プレイ画面は、実際にパチスロをプレイする時に使します



【図38】

プレイ画面

○表示内容

□ドル箱&コイン表示

現在、所持している大まかなメダル数をコインまたはドル箱の画像で表示します

□台番号表示

現在、選択している台の台番号を表示します

□台種表示

現在、選択している台の種類(機種名)を表示しています

□台情報表示

現在の台の各種データ(スタート、大当たり回数etc)を表示します

□説明ボタン

台に関する情報(遊び方、攻略法etc)を表示します

□個人データ

サイトのバーラー部全体での個人の収支(TOTAL)を表示します

□清算ボタン

パチスロのプレイをやめる時に使します

【図39】

プレイ画面

○表示内容

□パチスロ画面

現在、遊んでいる台の画面です(※仕様に関しては別途)

□払出メダル数表示

パチスロのプレイ中に払い出されるメダル数の表示です

(※パチスロの台画面にも同様のものが表示されます)

□投入メダル数表示

パチスロの台の中に投入されているメダル数の表示です

(※パチスロの台画面にも同様のものが表示されます)

□所持メダル数表

プレイヤーがその台で出したメダル数の収支(プレイヤーが所持しているメ

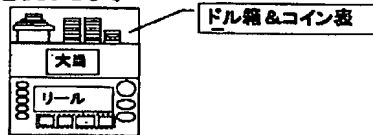
ダル数)です

(※コイン&ドル箱表示より詳細な数字です)

【図40】

ドル箱&コイン表示

ドル箱&コイン表示は、プレイヤーが獲得した大まかな(現在所持している)メダル数を表示します



○表示方法

①表示方法:コイン、ドル箱での表示

②枚数と表示の対応:画像と枚数の対応は下表

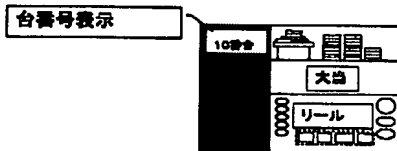
(※100枚単位での表示ができればOK)

| 所持コイン枚 | 表示 | 画像 |
|--------|-------|----|
| 20枚 | コイン一枚 | |
| 200枚 | コイン一本 | |
| 2000枚 | ドル箱一箱 | |

【図41】

台番号表示

現在、選択している(プレイしている)台の台番号の表示です



【図48】

個人データ (現在のランキング)

トータル収支から出されるランキングの順位

○データ内容

①期間:1ヵ月間(この期間でのトータル収支を計算)

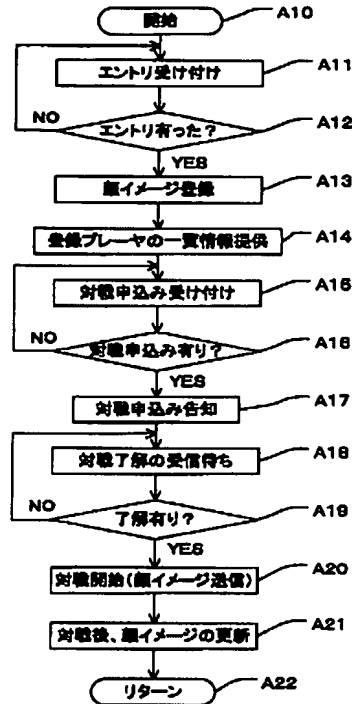
(※1:毎月、1日にはリセットがかかる)

(※2:前月の上位データはランキング館に保存される)

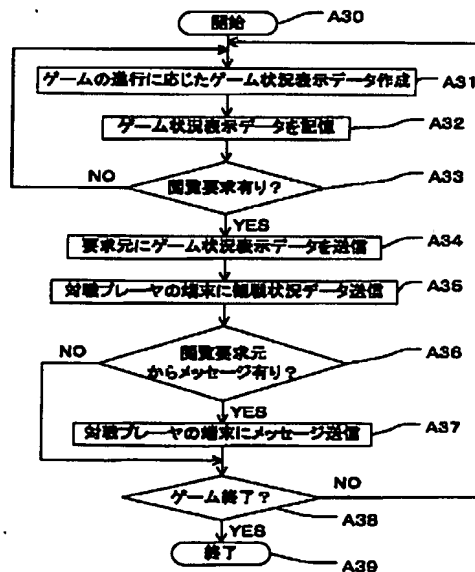
②データの保存・更新:1つのパチスロの台を遊び終えた時"清算ボタン"が押された時

③データ内容:トータル収支から出されるランキング(順位)

【図57】



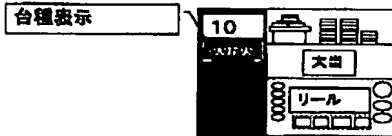
【図58】



【図42】

台種（機種名）表示

現在、選択している（プレイしている）台の種類（機種名）を表示



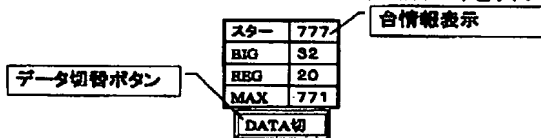
○表示方法

①表示方法：台選択画面（バーラー内部画面）の台種選択アイコンと同様のものが入ります

【図43】

台情報表示

現在の台の各種データ（スタート、大当たり回数etc）を表示します



○表示内容

- スタート：BIG間のスタート回数（回転数）を表示します
- BIG：当日のBIGの回数を表示します
- REG：当日のREG回数を表示します
- MAX：当日の1回の大当たりでのMAX獲得枚数を表示します
- DATA切替ボタン：押すことによって以下のTOTALデータに切り替わります
- 1回：前日のスタート、BIG、REG、MAXのTOTALデータ
- 2回：前々日のスタート、BIG、REG、MAXのTOTALデータ
- 3回：元の表示データに戻る

【図44】

台情報表示

○データ詳細

台情報表示の詳細は以下のようになっています
（※データ表示と同様のシステムです）

- START：台のTOTALデータです
（プレイヤーが変わってもこのデータは引き継がれます）
- BIG：台のTOTALデータです
（プレイヤーが変わってもこのデータは引き継がれます）
- REG：台のTOTALデータです
（プレイヤーが変わってもこのデータは引き継がれます）
- MAX：台のTOTALデータです
（プレイヤーが変わってもこのデータは引き継がれます）

【図49】

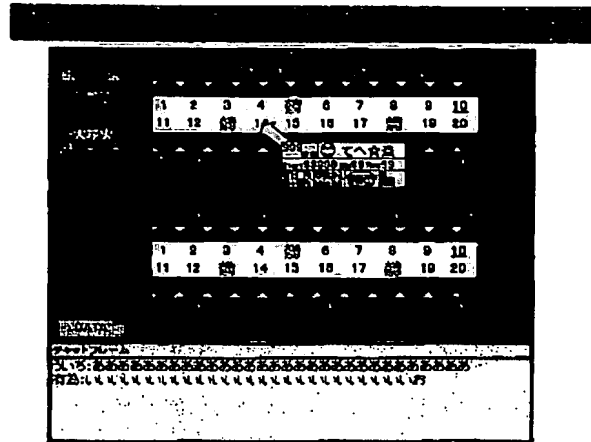
個人データ（前回のデータ）

プレイヤーが、前回サイトでパチスロを遊んだ時の収支

○データ内容

- ①期間：毎回
- ②データの保存・更新：プレイヤーがサイトからログアウトした時
- ③データ内容：サイトにログインしてからログアウトするまでのトータル収支

【図59】



【図45】

説明ボタン

現在の台の説明(基本的な遊び方、攻略法etc)を閲覧できます

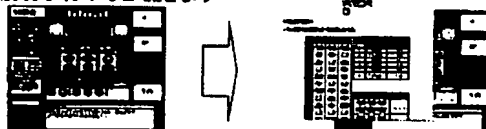


○表示内容

- 遊び方: 台の基本的な遊び方を表示します
- 役構成: 台の役構成とリール配列を表示します
- リーチ目: 台の代表的なリーチ目を表示します
- 攻略法: 台の基本的な攻略法を表示します

○表示内容

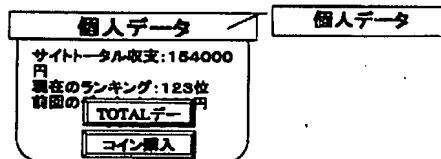
パチスロの説明ウィンドウが開きます



【図46】

個人データ

サイトのバーラー部全体での個人収支(TOTAL)を表示します



○表示内容

- サイトーータル収支: サイトのパチスロで今まで稼いだ収支を表示します
- 現在のランキング: トータル収支から出されるランキングの順位を表示します
- 前回のデータ: 前回のサイトでの収支を表示します
- TOTALデータ: 今までのプレイヤーの各種データを閲覧できます (※詳細は別途)
- コイン購入ボタン: サイトのパチスロをプレイする時に必要なコインを購入するためのボタンです

【図47】

個人データ (サイトーータル収支)

サイトのパチスロで稼いだトータル収支

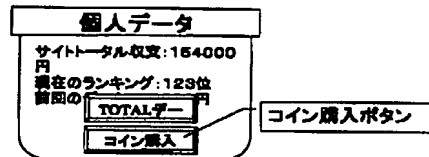
○データ詳細

- ①期間: 1ヵ月間(この期間でのトータル収支を計算)
(※1: 毎月、1日にはリセットがかかる)
(※2: 前月の上位データはランキング館に保存される)
- ②データの保存・更新: 1つのパチスロの台を遊び終えた時「清算ボタン」が押された時
- ③データ内容: (収支増の要素)パチスロで稼いだコイン
→清算ボタンで換金(換金率は、5枚で100円)
(収入減の要素)コイン購入
→1回押すごとにトータル収支から1000円減
(※50枚のコインが購入できる)

【図50】

個人データ（コイン購入ボタン）

サイトのパチスロをプレイする時に必要なコインを購入するためのボタンです



○機能

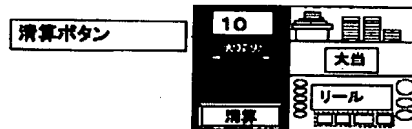
①コイン購入

→1回押すごとに50枚のコイン購入(トータル収支1000円減)

【図51】

清算ボタン

パチスロのプレイを止める時に使用します



○機能

①所持コインの換金

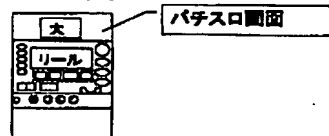
②トータル収支データの更新・保存

(※詳細は、個人データの項参照)

【図52】

パチスロ画面

パチスロをプレイする時に使用します



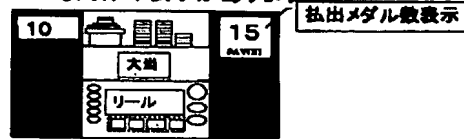
○表示内容

基本的に表示部分等は実機と同様の仕様です
(※パチスロの仕様の詳細は別途)

【図53】

払出メダル数表示

パチスロのプレイ中に払い出されるメダル数の表示です
(※パチスロ画面内にも同様の表示があります)



○表示方法

- ① 数字表示 "0~15"
- ② 桁数(基本的には、2桁だったらOK)

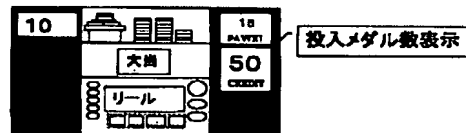
○表示内容

パチスロ画面の払出と同様

【図54】

投入メダル数表示

パチスロに投入されているメダル数の表示です
(※パチスロ画面内にも同様の表示があります)



○表示方法

- ① 数字表示 "0~50"
- ② 桁数(基本的には、2桁だったらOK)

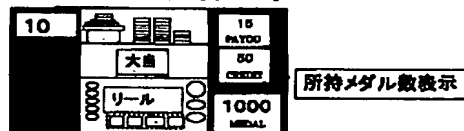
○表示内容

パチスロ画面の投入メダル数と同様

【図55】

所持メダル数表示

ユーザーが所持しているメダル数の表示です



○表示方法

- ① 数字表示 "0~99999"
- ② 桁数(基本的には、5桁だったらOK)

○表示内容

コイン&ドル箱画像は、この所持枚数に連動します

【図56】

